

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 10-146442

(43)Date of publication of application : 02.06.1998

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

A63F 7/02

G07F 7/08

G07F 9/00

(21)Application number : 09-318255

(71)Applicant : SANKYO KK

(22)Date of filing : 19.11.1997

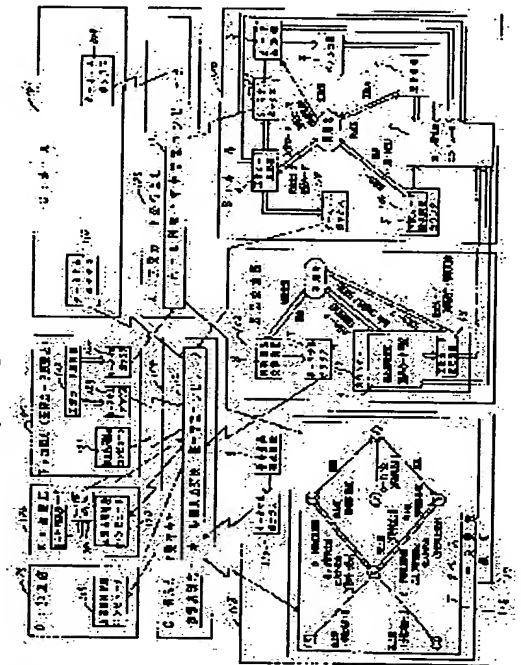
(72)Inventor : UGAWA SHOHACHI

(54) SYSTEM FOR PLAYING

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To enhance players' convenience for applying again playing performance a value by reducing the playingperformance value used for buying a play recording card from a playingperformance value specified by the information recorded in the membership recording card as it is issued.

SOLUTION: A rent-a-ball card issuing company 103 ships the rent-a-ball cards to a pachinko hall 100 to give users a rent-a-ball card recording a given amount recorded upon the users putting their payments or gift cards into a rent-a-ball card selling machine 4. Putting the rent-a-ball card into a card processor 3 corresponding to a pachinko machine desired to play by the user to spent the amount recorded in it, feeds the number of pachinko balls into that pachinko machine 2 to allow the play to be carried out. Upon the end of playing, the amount spent for play is only reduced from the amount then recorded to update the amount remained to issue out the number of rewarded balls to the players, as well as whose rent-a-ball card is fed back to the player.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

16.12.1997

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

2975579

[Date of registration]

03.09.1999

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平10-146442

(43) 公開日 平成10年(1998) 6月2日

(51) Int.Cl. ⁹	識別記号	F I		
A 6 3 F 7/02	3 3 7	A 6 3 F 7/02	3 3 7	
	3 5 4		3 5 4	
G 0 7 F 7/08		G 0 7 F 9/00	L	
9/00		7/08	L	
			M	
審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 19 頁) 最終頁に続く				

(21) 出願番号 特願平9-318255
(62) 分割の表示 特願平2-318752の分割
(22) 出願日 平成2年(1990)11月22日

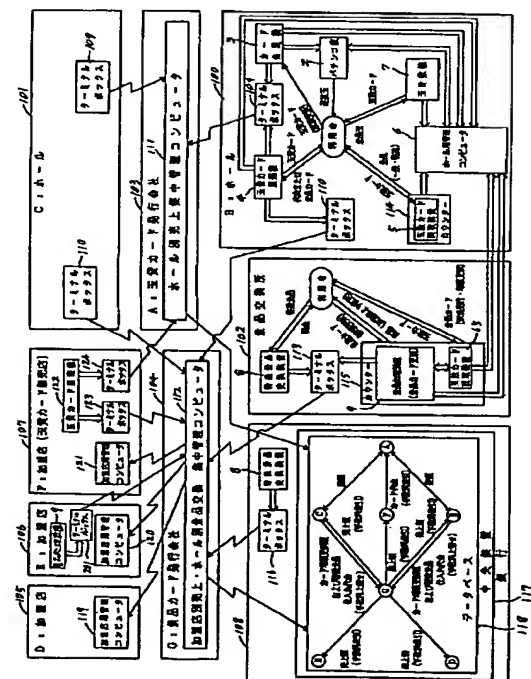
(71) 出願人 000144153
株式会社三共
群馬県桐生市境野町6丁目460番地
(72) 発明者 鶴川 詔八
群馬県桐生市相生町1丁目164番地
(74) 代理人 弁理士 深見 久郎 (外2名)

(54) 【発明の名称】 遊技用装置

(57) 【要約】

【課題】 遊技場の負担を抑えながらも、遊技者の獲得有価価値を使用して景品交換を行なう際に多くの種類の景品の中から遊技者が選択入手できるようにする。

【解決手段】 遊技機2による遊技の結果遊技者が獲得した獲得有価価値を景品カードに記録して遊技者に付与し、商品やサービス等の販売対象を販売する販売店を、景品カードを使用して販売対象と景品交換することが可能な加盟店105、106、107で構成した。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 所定の会員向けの会員用記録媒体を発行する会員用記録媒体発行センタと、遊技機が設置された遊技場と、遊技者が前記遊技機により遊技を行なって獲得した獲得有価価値を特定可能な情報を前記会員用記録媒体に記録して遊技者に付与する価値記録手段と、商品やサービス等の売買対象を販売する販売店であって、遊技者が自己の会員用記録媒体で特定される前記獲得有価価値を使用して前記売買対象と景品交換することが可能な会員用記録媒体取扱店とを含む、遊技用管理設備装置。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技用管理設備装置に関し、詳しくは、遊技者が遊技場に設置された遊技機により遊技を行なって獲得した獲得有価価値を使用して景品交換可能な遊技用管理設備装置に関する。

【0002】

【従来の技術】この種の遊技用管理設備装置において、従来から一般的に知られているものに、たとえば、遊技者が遊技の結果獲得した景品玉等の獲得有価価値を遊技場に設置されている所定の場所（景品交換所）で読取ってもらい、その読取った有価価値の範囲内で遊技者が希望する商品等の景品に交換してもらうというシステムがあった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、この種の従来のものにおいては、遊技者がいくらかの多くの有価価値を獲得したとしても、遊技場が仕入れた商品やサービス等の非常に限られた範囲内でしか景品を選ぶことができず、遊技者の希望する景品が存在しない場合が多々あった。

【0004】この問題を解決するべく、遊技場で取扱う商品やサービス等の景品の種類を増やした場合には、その景品を陳列する広い場所を要することになり、その分遊技機を設置する場所が犠牲になってしまい、遊技場の経営が悪化し遊技場に経営面での大きな負担を強いる不都合が生ずる。

【0005】本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技場の経営面での負担を極力抑えることができながらも、遊技者が獲得した獲得有価価値を使用して景品交換を行なう際に多くの種類の景品の中から遊技者が希望するものを選択入手できるようにすることである。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明は、所定の会員向けの会員用記録媒体を発行する会員用記録媒体発行センタと、遊技機が設置された遊技場と、遊技者が前記遊技機により遊技を行なって獲得した獲得有価価値を特定可能な情報を前記会員用記録媒体に記録して遊技者に付与

する価値記録手段と、商品やサービス等の売買対象を販売する販売店であって、遊技者が自己の会員用記録媒体で特定される前記獲得有価価値を使用して前記売買対象と景品交換することが可能な会員用記録媒体取扱店とを含む、遊技用管理設備装置。

【0007】

【作用】本発明によれば、会員用記録媒体発行センタから発行された会員用記録媒体に遊技者が獲得した獲得有価価値を特定可能な情報が記録され、その獲得有価価値を特定可能な情報が記録された会員用記録媒体を取扱う会員用記録媒体取扱店でその会員用記録媒体の所持者である遊技者が商品やサービス等の売買対象と景品交換することが可能となる。

【0008】すなわち、会員用記録媒体取扱店は比較的多数の商品やサービス等の売買対象を販売しているものであり、その結果、遊技者は自己の獲得有価価値を使用して多くの種類の売買対象から自己の希望する景品と景品交換できる。

【0009】

【発明の実施の形態】次に、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。

【0010】図 1 は、本発明に係る遊技用管理設備装置の全体の概略を示すシステムブロック図である。

【0011】図中 103 は玉貸カード発行会社であり、CPU、RAM、ROM等を内蔵するホール別売上集計用の集中管理コンピュータ 111 が設置されている。この玉貸カード発行会社 103 からは玉貸カード 134

（図 3（b）参照）が発行されて各遊技場 100、101…に出荷される。なお、玉貸カード 134 は玉貸カード販売機 4 で販売する時に情報を書込むようにしてもよいし、予め情報を書込んでおくようにしてもよい。各遊技場 100、101…と玉貸カード発行会社 103 の集中管理コンピュータ 111 とは各遊技場 100、101…に設置されているターミナルボックス 109 と通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。

【0012】なお、遊技場 101 については、遊技場 100 と同様の構成を有しているために、ここでは、詳細な説明および図示を省略する。

【0013】図中 104 は会員用記録媒体発行センタの一例の景品カード発行会社であり、CPU、RAM、ROM等を内蔵する集中管理コンピュータ 112 が設置されている。この集中管理コンピュータ 112 と各遊技場 100、101…に設置されているターミナルボックス 110 とが通信回線により接続されており情報の伝達が可能に構成されている。図中 102 は遊技場 100 のための景品交換所であり、ターミナルボックス 113 を介して通信回線により前記集中管理コンピュータ 112 と接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。図中 105、106、107 は、景品カード発行会社 1

04に加盟している会員用記録媒体取扱店の一例の加盟店であり、それぞれに、CPU、RAM、ROMを内蔵する加盟店用管理コンピュータ119、120、121が設置されている。それらの加盟店用管理コンピュータ119、120、121と景品カード発行会社の集中管理コンピュータ112とが通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。

【0014】なお、加盟店107には、前記玉貸カード発行会社103から発行された玉貸カード134を顧客に販売するための玉貸カード販売機122が設置されており、その玉貸カード販売機122と景品カード発行会社104の集中管理コンピュータ112とがターミナルボックス123を介して通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。さらに、玉貸カード販売機122と玉貸カード発行会社103の集中管理コンピュータ111とがターミナルボックス124を介して通信回線により接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。

【0015】図中108は銀行であり、CPU、RAM、ROM等を内蔵するコンピュータ等からなる中央装置117が設置されている。この中央装置117はデータベース118を含み、このデータベース118には、各遊技場100、101や玉貸カード発行会社103、景品カード発行会社104、各加盟店105、106、107等の口座およびそれらの口座に預金されている預金金額等が記憶されている。データベース118内に図示された記号A、B、C、D、E、F、Gは、それぞれ玉貸カード発行会社103、遊技場100、遊技場101、加盟店105、加盟店106、加盟店107、景品カード発行会社104のそれぞれの口座を示し、図示された矢印は、ある口座から他の口座に矢印方向に金がることを意味している。

【0016】玉貸カード発行会社103から遊技場100に出荷された玉貸カード134は玉貸カード販売機4により利用者（遊技者）に販売される。利用者が代金または後述する会員用記録媒体の一例の景品カード136（図3（c）参照）を玉貸カード販売機4に挿入することにより所定の金額が記録された玉貸カードが付与される。利用者が遊技場に設置されている複数の遊技機の一例のパチンコ機2の中から遊技してみたいパチンコ機2に対応したカード処理機（カード玉貸機）3に前記玉貸カードを挿入する。そしてその玉貸カードに記録されている金額を使用することによりパチンコ機2に遊技玉が払出されて遊技が可能となる。そして遊技が終了すれば、遊技に使用された金額だけ玉貸カードに記録されている金額が減算更新されてその残額が記録された玉貸カード134が遊技者に払出されるとともに、パチンコ機2の遊技結果に伴って獲得した獲得有価価値の一例の景品玉が利用者に払出される。利用者は、その獲得した景品玉を景品玉計数機7に投入し、その投入玉数が記録さ

れた玉数カード19（図3（a）参照）を入手する。遊技者は、この入手した玉数カードを遊技場100に設置されているカウンタ114の玉数カード読取り装置5に挿入することにより、その玉数が読取られてその玉数の範囲内でタバコやチョコレート等の一般景品や特殊景品138（図3（d）参照）との交換が可能となる。

【0017】遊技場100内に設置された玉貸カード販売機4、カード処理機3、パチンコ機2、景品玉計数機7ならびに玉数カード読取装置5はそれぞれホール用管理コンピュータ6に接続されており、情報の伝達が可能に構成されている。このホール用管理コンピュータ6は、CPU、RAM、ROM等を内蔵しており、玉貸カード販売金額、玉貸カード使用金額、パチンコ機2の利益球数や不利益球数、景品玉計数機7に投入された景品玉の個数データ、玉数カードを使用している景品交換額情報等の遊技場で発生する種々の情報を集中管理する。なお、景品玉計数機7によって発行された玉数カード19は、当該遊技場100でかつ当日限りという条件で景品交換することが可能なものである。なお、この玉数カード19を省き、遊技者が景品玉を投入して直接景品カード136にその投入玉に相当する有価価値を加算更新してもよく、さらには直接特殊景品138や一般景品を払出してもよい。

【0018】遊技場100に設置されている玉貸カード販売機4の景品カード使用による売上額（販売額）に関する情報がターミナルボックス110を介して通信回線により景品カード発行会社104の集中管理コンピュータ112に伝送される。なおこのターミナルボックス110と集中管理コンピュータ112とは必ずしもオンラインにより接続する必要はなく、玉貸カード売上額を集計してその集計金額を記載した伝票等を作成し、その伝票等によるオフラインにより玉貸カード販売額を集中管理コンピュータ112に入力してもよい。

【0019】利用者が景品玉計数機7から払出された玉数カード19を使用して景品カード136の残額を増額更新してもらいたい場合には、利用者は景品交換所102に玉数カード9を持参し、カウンタ115に設けられている玉数カード読取装置65にその玉数カード19を挿入して読取らせる。さらに利用者が自己が保有する景品カード136を景品処理装置（景品カード処理機）9に挿入すると、挿入した玉数カードに記録されている玉数の範囲内で景品カード136の残額が増額更新されてその景品カード136が利用者に返却される。なお、利用者が未だに景品カード136を所持していない場合には、新規発行する必要がある。その場合には、カウンタ115により利用者の住所、氏名、電話番号等の必要事項を記載してもらい、挿入された玉数カード19の玉数の範囲内で金額を景品カード136に記録してその景品カード136を利用者に新規発行する。利用者に記載してもらった住所、氏名、電話番号等の必要事項は

ターミナルボックス 113等を介して景品カード発行会社 104に送信されるかあるいは景品カード発行会社 104において入力される。

【0020】一方、景品交換所 102のカウンタ 115には、景品カード発行会社 104に加盟している各加盟店 105、106、107が販売している商品やサービス等の種々の売買対象からなる景品が掲載されたカタログが用意されており、利用者がそのカタログを見て自己の欲する商品やサービス等の景品を選択する。そして、自己の欲する景品を景品カード 136を用いて景品交換したい場合には、利用者は自己の景品カード 136を景品処理装置（景品カード処理機）9に挿入し、カタログで選んだ自己の欲する景品を特定するコード（景品番号）や個数等を入力する。

【0021】するとその景品番号がターミナルボックス 113を介して景品カード発行会社 104の集中管理コンピュータ 112に伝送され、集中管理コンピュータ 112では利用者の住所に近い加盟店を捜し出してその加盟店（たとえば 105）に伝送されてきた景品番号、景品個数と利用者の住所、氏名、電話番号等を伝送する。すると、送信されてきた景品番号に対応する商品やサービス等の景品が加盟店 105から利用者に直送される。また、利用者が景品カード 136を挿入して希望する景品番号を入力した段階でその景品番号の景品に相当する金額だけ挿入された景品カード 136の残額が減算更新され、減算更新された後の景品カード 136が利用者に返却される。一方、利用者が希望して入力された景品番号に相当する景品が前記加盟店 105で品切れとなっていた場合には、利用者の住所に次に近い加盟店 106からその希望する景品を利用者に直送するようにしてもよい。

【0022】また、景品処理装置（景品カード処理機）9に、特殊景品を払出す機能を設けてもよい。その場合には、利用者が景品カード 136を挿入し、その景品カード 136に記録されている残額の範囲内で特殊景品 138（図 3（d）参照）が利用者に払出される。景品交換所 102には特殊景品交換装置 8が設けられており、利用者が前記特殊景品をこの特殊景品交換装置 8に挿入することによりその挿入された特殊景品 138に相当する金額の現金が利用者に払出される。なお、現金の払出の代わりに利用者の景品カード 136の残額を増額更新するようにしてもよい。この特殊景品交換装置 8はターミナルボックス 113を介して景品カード発行会社 104の集中管理コンピュータ 112に接続されており、特殊景品 138の出庫額が集中管理コンピュータ 112に伝送されるように構成されている。

【0023】一方、カタログによる景品交換ではなく実際にその景品を目で見て確かめて購入したいという利用者は、景品カード 136を持参して加盟店 106に行き、その景品カード 136を加盟店 106に設置されて

いる景品処理装置 9に挿入し、加盟店 106で販売されている商品やサービス等の販売対象からなる景品で自己の欲するものの種類や個数を景品処理装置 9に入力する。するとその入力された景品に相当する金額が景品カード 136の残額から減算されて、減算された後の景品カード 136が利用者に返却される。このようにして利用者は目で実際に景品を見て確かめて入手することもできる。なお、景品カード発行会社 104の集中管理コンピュータ 112と各加盟店 105、106、107に設置されている加盟店用管理コンピュータ 119、120、121は必ずしもオンラインにより接続する必要はなく、景品交換所 102から送信されてきた景品番号や景品個数ならびにその景品番号に対応する利用者の住所、氏名、電話番号等を集計して伝票等に記入して定期的に一括してオフラインにより各加盟店 105、106、107に送るようにしてもよい。

【0024】特殊景品を現金に交換する特殊景品交換装置 8は銀行 108にも設置されており、利用者が自己の所有する特殊景品を銀行 108に持参してその特殊景品を銀行 108に設置されている特殊景品交換装置 8に挿入して現金に変換することも可能である。この銀行 108に設置されている特殊景品交換装置 8はターミナルボックス 116を介して景品カード発行会社 104の集中管理コンピュータ 112に通信回線で接続されており、特殊景品 138の交換額がターミナルボックス 116を介して集中管理コンピュータ 112に伝送されるように構成されている。

【0025】景品カード発行会社 104の集中管理コンピュータ 112と銀行 108のデータベース 118とが通信回線により接続されており、集中管理コンピュータ 112からデータベース 118に次のような情報が伝送される。すなわち、景品交換所 102に設けられている景品処理装置（景品カード処理機）9によって増額更新された景品カードの増額更新額情報を、遊技場 100、101に設けられている玉貸カード販売機 4を利用して景品カードにより玉貸カードが販売されたその玉貸カード売上額情報、各加盟店 105、106、107で景品カードを使用した景品の売上額情報（景品交換額情報）等が伝送される。一方、玉貸カード販売会社 103の集中管理コンピュータ 111からは、遊技場 100、101において販売された玉貸カード金額の合計と遊技場 100、101で玉貸カードが使用された使用金額合計との差額情報がデータベース 118に伝送されてくる。さらに、加盟店 107において販売された玉貸カード金額の合計（カード代金）情報が集中管理コンピュータ 111からデータベース 118に伝送されてくる。

【0026】データベース 118では、前記各種伝送されてきた情報に基づいて、各口座間で図示矢印で示した方向に金を移動させる。すなわち、玉貸カード販売会社の口座 A と各遊技場の口座 C、B との間で玉貸カードの

販売金額の合計（カード代金）とカード処理機3によって使用された玉貨カードの使用金額合計との差額だけ金を移動させる。また、加盟店107における玉貨カードの販売金額の合計（カード代金）から手数料を差引いた金額が加盟店107の口座Fから玉貨カード販売会社103の口座Aに移動する。これによって、加盟店107は差引いた手数料分利益を得ることができる。遊技場100、101に設けられている玉貨カード販売機4を利用して景品カード136により販売された玉貨カード134の売上合計金額から手数料を差引いた金額が景品カード発行会社104の口座Gから各遊技場100、101の口座B、Cに移動する。

【0027】各遊技場100、101のそれぞれの景品交換所102に設けられている景品処理装置（景品カード処理機）9によって増額更新された景品カードの増額更新額と各遊技場100、101が仕入れた特殊景品138の仕入代金に対し手数料を上乗せした金額の合計が各遊技場100、101の口座B、Cから景品カード発行会社104の口座Cに移動する。なお、実際には、口座GとC、Bとの間では、カード増額更新額および特殊景品仕入代金（手数料上乗せ）と売上額（手数料を差引く）とが相殺された金額だけが移動するようになる。さらに、各加盟店105、106、107での景品カード136を用いた景品の売上額（景品交換額）から手数料を差引いた金額が景品カード発行会社104の口座Gから各加盟店105、106、107の口座D、E、Fに移動する。

【0028】図2は、遊技場および景品交換所の要部を示す概略構成図である。遊技場100に設置されている玉貨カード販売機4は、紙幣投入口26が設けられており、利用者（遊技者）が紙幣を紙幣投入口26から投入することによりその投入された紙幣が紙幣識別機27で識別され、偽札等の不適正な紙幣であった場合には利用者に返却されるが適正な紙幣であった場合には紙幣収納部28内に取込まれる。そして投入紙幣に相当する金額が金額表示器23により表示され、その表示額の範囲内で販売カード選択ボタン36を選択操作する。玉貨カード19には、たとえば、1000円、2000円、3000円、5000円、10000円の5種類の金額のカードがあり、販売カード選択ボタン36を選択して押圧操作することにより前記5種類の玉貨カード19のうち希望する玉貨カード19を指定することができる。

【0029】この販売カード選択ボタン36を押圧操作することにより、その押圧操作によって指定された金額の玉貨カード19を玉貨カード収納部32から取出してその取出された玉貨カード19が選択指定された金額の玉貨カード19であるか否かを玉貨カード識別機31により識別し、選択された金額の玉貨カードであると識別された場合に、玉貨カード払出口30からその玉貨カード19が払出される。その後、釣銭がある場合には釣銭

紙幣払出装置34が作動して釣銭紙幣払出口33から釣銭が利用者に払出される。なお図中40は制御部であり、玉貨カード販売機4を制御するためのマイクロコンピュータ等から構成されている。

【0030】この玉貨カード販売機4は紙幣等の貨幣の投入ばかりでなく景品カード136を使用しても玉貨カード19の販売が可能である。その場合には、景品カード136を景品カード投入口24に投入する。すると景品カード識別機25により投入された景品カード136が適正カードであるか否かを識別し、不適正カードであった場合には、投入カードを利用者に返却したり不正カードが投入されたことを遊技場の係員に報知したりする異常処理が行なわれる。投入カードが適正なカードであった場合にはその投入カードが記録されているカード情報が景品カード識別機25により読取られ、次に利用者が暗証番号を暗証番号入力キー29から入力する。そしてその入力された暗証番号が正しい番号であった場合には投入された景品カード136に記録されている残額すなわち景品金額が金額表示器23により表示される。

【0031】利用者はこの金額表示器23により表示された金額の範囲内で販売カード選択ボタン36を選択操作し、前述と同様にして希望する金額の玉貨カード134を購入することが可能となる。そして、希望する金額の玉貨カード134を購入した後の景品カード136の残り金額すなわち景品残金額が金額表示器23により表示され、投入されている景品カードの残額をその金額表示器23により表示されている景品残金額に更新してその更新された後の景品カードが景品カード投入口24から利用者側に返却される。なお、図中20は処理器番号表示部であり、この玉貨カード販売機4の番号が表示される。また21は販売中表示器、22は販売中止表示器であり、この玉貨カード販売機4が玉貨カード134を販売している最中では販売中止表示器22が消灯して販売中表示器21が点灯表示される。逆にこの玉貨カード販売機4が販売中でなかった場合には販売中表示器21が消灯し、販売中止表示器22が点灯表示される。

【0032】図中37は投入紙幣充满表示部であり、紙幣投入口26から投入された紙幣により紙幣収納部28が満杯になりそれ以上紙幣が投入できない状態になった場合には、この投入紙幣充满表示部37が点灯または点滅表示され、投入紙幣が満杯になった旨を遊技場の係員に表示できるように構成されている。38は釣銭紙幣欠乏表示部であり、釣銭払出装置34により利用者に払出するために貯留している釣銭紙幣が欠乏した場合にこの釣銭紙幣欠乏表示部38が点灯または点滅表示し、その旨を遊技場の係員に報知できるように構成されている。39は玉貨カード欠乏表示部であり、遊技者に販売するために貯留している玉貨カード134が欠乏した場合にこの玉貨カード欠乏表示部39が点灯または点滅表示され、その旨を遊技場の係員に報知できるように構成され

ている。

【0033】この玉貸カード販売機4によって販売された玉貸カード134を使用して利用者が遊技を行なう場合には、遊技場100の遊技機設置島に設置されているカード処理機（カード玉貸機）3の玉貸カード投入口12に玉貸カード134を挿入する。このカード処理機（カード玉貸機）3は、設置島1に複数台設置されている各パチンコ機2に隣接して設けられており、それぞれの隣接するパチンコ機に対応するものである。ゆえに、たとえば図示中央のパチンコ機2によって遊技を行ないたい場合には図示中央のパチンコ機の向かって左側に隣接しているカード処理機（カード玉貸機）3の玉貸カード投入口12に玉貸カード134を投入する必要がある。

【0034】玉貸カード投入口12に玉貸カード134を投入して利用者がパチンコ機2を使用せんとする金額の金額選択ボタン14を操作して指定すれば、その指定された金額に対応する個数の遊技玉がパチンコ機2に払出されて、遊技領域に弾発発射する弾球遊技が可能となる。そして、玉貸カード投入口12から投入された玉貸カード134の残額から前記金額選択ボタン14によって選択された金額を減算した残金額が残金額表示器13により表示される。一方、弾球遊技に伴って遊技領域に打込まれたパチンコ玉が入賞する等の所定の遊技状態が発生すればその所定の遊技状態の発生に基づいて所定の遊技価値が遊技者に付与されるのであり、その付与される遊技価値に相当する得点がクレジット表示器15に加算表示される。

【0035】一方、前記弾球遊技に用いられるパチンコ玉に相当する得点がクレジット表示器15で表示されている得点から減算されてその減算された後の得点がクレジット表示器15によって表示される。そして、遊技者が図示しない終了ボタンを押圧操作した場合やパチンコ機2が打止になった場合には、クレジット表示器15により表示されている得点に相当する景品玉が遊技者に払出される。遊技者はその払出された景品玉を景品玉計数機7の景品玉投入口16に投入する。すると投入玉の数が景品玉数表示器18により表示され、確認キー17'を押圧操作することにより投入玉に相当する玉数が記録された玉数カード19が玉数カード払出口17から遊技者に払出される。

【0036】遊技者はこの払出された玉数カード19を一般景品や特殊景品138に交換したい場合には、玉数カード読取装置（玉数表示器、特殊景品払出機）5の玉数カード投入口44に玉数カード19を投入する。すると投入された玉数カード19が玉数カード識別機45により識別され、その玉数カード19に記録されている玉数が読取られた後、投入された玉数カード19が玉数カード収納部45'に取込まれて収納される。すると投入された玉数カード19に記録されている玉数が玉数・金

額表示器41により表示される。遊技者はその表示された玉数で交換可能な特殊景品138の数の範囲内で希望する特殊景品数を特殊景品数入力キー42から入力する。そして遊技者が確認キー43を押圧操作すれば、特殊景品払出装置46'が作動して特殊景品138が入力した数だけ特殊景品払出口46から遊技者に払出される。そして払出処理が終了した後にレシートがレシート発行装置49により印刷されてレシート発行口48から遊技者に発行される。

【0037】一方、玉数カード19と一般景品とを景品交換する場合には、玉数カード19を玉数カード投入口44に投入した後その投入カードに記録されている玉数が玉数・金額表示器41により表示され、その表示内容を見て遊技場の従業員が直接一般景品を遊技者に与えるか、確認キー43を押圧操作してレシートを発行した後に一般景品を遊技者に与える。図中20は処理器番号表示部、21は販売中表示器、22は販売中止表示器である。また77は制御部であり、玉数カード読取装置（玉数表示器、特殊景品払出機）5を制御するためのマイクロコンピュータ等から構成されている。

【0038】この玉数カード読取装置（玉数表示器、特殊景品払出機）5から払出された特殊景品を現金に交換したい場合には、利用者が特殊景品138を景品交換所102にまで持参し、景品交換所102に設置されている特殊景品交換装置（特殊景品精算機）8の特殊景品投入口52から特殊景品138を投入する。すると、投入された特殊景品138に見合った金額が金額表示器59により表示され、利用者が確認キー58を押圧操作すれば、紙幣払出装置51'が作動して紙幣が紙幣払出口50から利用者に払出されるとともに、必要に応じて硬貨払出装置54'が作動して硬貨払出口54から硬貨が利用者に払出される。その払出される紙幣や硬貨からなる貨幣の金額は金額表示器59により表示された金額に一致するように制御される。その後レシート発行装置57が作動して所定事項が印刷されたレシートがレシート発行口56から利用者に発行される。なお図中77はマイクロコンピュータ等からなる制御部である。また20は処理器番号表示部、21は販売中表示器、22は販売中止表示器である。

【0039】利用者が玉数カード19に記録されている玉数に相当する金額分自己の景品カードを増額更新してもらいたい場合には、自己の景品カード136と玉数カード19とを景品交換所102に持参し、その景品交換所102に設置されている景品処理装置（景品カード処理機）9の操作手順表示器63に従って景品カード136を景品カード投入口67に投入する。この操作手順表示器63は通常時点灯するランプが内蔵されている。景品カード投入口67から投入された景品カード136は景品カード識別機68によりその記録情報が読取られる。次に利用者が暗証番号を入力キー71から入力す

る。その入力された暗証番号が挿入された景品カード 136 に対応する適正な暗証番号であった場合には投入された景品カード 136 に記録されている残額すなわち残景品金額が残景品金額表示器 61 により表示される。

【0040】次に操作手順表示器 63 が消灯されてランプ内蔵の操作手順表示器 62 が代わりに点灯され、その点灯された操作手順表示器 62 に従って利用者は自己の玉数カード 19 を玉数カード投入口 64 に投入する。すると投入された玉数カード 19 が玉数カード識別機 64 により読取られ、玉数カード収納部 66 に収納される。すると、投入された玉数カード 19 に記録されている玉数が玉数・金額表示器 60 により表示され、利用者が景品更新キー 75 を押圧操作することにより玉数・金額表示器 60 により表示されている玉数に相当する金額分だけ投入された景品カード 136 の残額（残景品金額）が加算更新され、その更新された残額が記録された景品カード 136 が景品カード投入口 67 から利用者に返却される。

【0041】なお、利用者が未だに景品カード 136 を作成していない場合には、前述したように景品交換所 102 において利用者の住所、氏名、電話番号等の必要事項を記載してもらい、その後残景品金額が「0」の景品カードを遊技者に発行する。そしてその新たに発行された景品カードに玉数カード 19 に記録されている玉数に相当する金額を加算更新したい場合には、前述と同様にして新たに発行された景品カード 136 を景品カード投入口 67 に挿入して前述と同様の操作を行えばよい。そして記載してもらった利用者の住所、氏名、電話番号等の必要事項が景品カード発行会社 104 に送信されて会員として登録される。なお、景品カードを新規発行する場合に必要となる利用者の住所、氏名、電話番号等の必要事項の入力も全自動で機械的にこなすようにしてもよい。

【0042】次に、利用者が自己の景品カード 136 を使用して景品交換所に備えられている景品カタログを見てそのカタログに掲載されている景品を入手したい場合には、まず自己の景品カード 136 を景品カード投入口 67 に投入する。次に暗証番号を入力キー 71 から入力する。すると投入された景品カード 136 に記録されている残景品金額が残景品金額表示器 61 により表示され、次に景品種類指定キー 72 を押圧操作した後、カタログ等を見て予め決めている希望の景品番号（景品コード）を入力キー 71 から入力する。するとその入力された景品番号（景品コード）が玉数・金額表示器 60 により表示される。次に景品個数指定キー 73 を押圧操作した後希望する景品の個数を入力キー 71 から入力する。すると玉数・金額表示器 60 の一部にその入力された個数が表示される。その段階で、投入した景品カードに記録されている残景品金額等が不足する場合などのエラーの場合には、そのエラーの原因が玉数・金額表示器

60 に表示される。

【0043】エラーでない場合であってかつ利用者が確認キー 74 を押圧操作すればレシート 141（図 3

（e）参照）がレシート発行装置 70 によって印刷されてレシート発行口 69 から利用者に発行される。そして、投入された景品カード 136 を、景品交換に用いられた金額を減算した新たな残景品金額に更新して景品カード投入口 67 から利用者に返却する。前述した入力キー 71 から入力された景品番号（景品コード）と景品個数ならびに投入された景品カードのカードナンバー等が前述したように景品カード発行会社 104 の集中管理コンピュータ 112 に伝送されるのであり、集中管理コンピュータ 112 では伝送されてきた景品カード 136 のカード番号からその景品カード 136 の所持者の住所、氏名、電話番号等の必要事項を割出し、その利用者の住所に近い加盟店の加盟店用管理コンピュータに景品番号（景品コード）とその個数情報ならびに景品の送り先である利用者の住所、氏名、電話番号等が送信される。

【0044】そして後日その加盟店から利用者の希望する景品が希望する個数だけ利用者に配達される。この景品処理装置（景品カード処理機）9 により、遊技者が前記遊技機により遊技を行なって獲得した獲得有価価値を特定可能な情報を前記会員用記録媒体に記録して遊技者に付与する価値記録手段が構成されている。なお、景品処理装置（景品カード処理機）9 と特殊景品交換装置（特殊景品精算機）8 とを遊技場 100、101 内に設けて、前述した景品交換所 102 の機能を遊技場 100、101 に持たせてもよい。

【0045】図 3（a）は玉数カード 19 に記録されている記録情報を説明するための説明図である。玉数カード 19 の磁気ストライプ 133 には、図示するように、その玉数カード 19 が発行された遊技場を特定できる遊技店コード、その玉数カード 19 が発行されたカード発行年月日、玉数カード 19 の番号であるカード番号、玉数情報、玉数カード 19 のセキュリティを向上させるためのセキュリティコード等が記録されている。

【0046】図 3（b）は、玉貸カードに記録されている記録情報を説明するための説明図である。

【0047】玉貸カード 134 の磁気ストライプ 135 には、玉貸カード 134 の番号であるカード番号、残額情報、カードセキュリティを向上させるためのセキュリティコード等が記録されている。

【0048】図 3（c）は、景品カードに記録されている記録情報を説明するための説明図である。

【0049】景品カード 136 の磁気ストライプ 137 には、この景品カード 136 の使用有効期限を特定するためのカード有効期限、景品カード 136 の番号であるカード番号、残額（残景品金額）、景品カード 136 のセキュリティを向上させるためのセキュリティコード等が記録されている。

【0050】図3(d)は、特殊景品を示す正面図である。特殊景品138はプレート状の樹脂の一部に磁気ストライプ139が形成された磁気カードで構成されている。この磁気ストライプ139には、この特殊景品138が発行された番号である発行番号、この特殊景品138のセキュリティを向上させるためのセキュリティコード等が記録されている。

【0051】さらに、特殊景品138の一部には、その特殊景品138の景品価値に見合った値打ちを有する金のチップ140が組込まれている。

【0052】図3(e)は、景品交換所102でカタログを利用して景品を選択して景品交換を行なった場合に景品処理装置(景品カード処理機)9から発行されたレシートであり、図示したような情報が印刷されている。図3(a)～図3(c)に示した各種カードおよび図3(d)に示した特殊景品は磁気カードに限らず、ICカード、光カード(光ディスクメモリを利用したもの)、感熱式カード、バーコードを付したカード、パンチ孔を穿設したカード等、種々のもので構成してもよい。また、図3(a)～図3(c)に示した各種カードには玉数情報や残額情報を記録して更新するようにしたが、玉数情報や残額情報をカードに記録することなく、カード番号をもとにしてホール用管理コンピュータ6や集中管理コンピュータ111、112において玉数情報や残額情報を更新するようにしてもよい。

【0053】図4は、景品カード発行会社に設置されている集中管理コンピュータおよびその集中管理コンピュータに接続されている各種機器を説明するための説明図である。

【0054】集中管理コンピュータ112には補助コンピュータ112'が接続されており、その補助コンピュータ112'にはCRTディスプレイ142とキーボード144とプリンタ143とが接続されている。補助コンピュータ112'の電源スイッチ160に所定のオペレータが所持するキーを差込み操作することにより、キーボード144が能動化される。キーボード144には、遊技場(ホール)別のデータを集計するためのホール別集計キー151、加盟店別の売上を集計するための店別売上キー152、景品カード別のデータを集計するためのカード別集計キー153、特殊景品の入出庫データを集計するための景品入出庫キー154、事故カードデータを集計するための事故キー155、プリンタ143により所定のデータを印字させるための印字キー156が設けられている。前記各種のキー151～155を操作することにより、前述したそれぞれのデータが集計されてその集計結果がCRTディスプレイ142により表示される(図5～図7参照)。さらにキーボード144には、数字等を入力するためのテンキー157、文字情報を入力するための文字情報入力キー159やその他の機能キー158が設けられている。

【0055】図5は、景品カード発行会社の集中管理コンピュータによって行なわれたホール別集計情報を示す図である。

【0056】第1行目のB、Cは遊技場(ホール)の名称を示しており、2行目は集計されたデータの種類を明示したものである。すなわち、「景品カード更新額」は、景品処理装置(景品カード処理機)9(図1、図2参照)によって増額更新された景品カードの更新額を意味し、増額更新の際に処理される玉数カード19の遊技店コードによって、景品カード発行会社104が請求する請求先の遊技場が特定される。なお、景品処理装置9において特定の遊技店コード以外の玉数カード19を受付けないようにした上で、景品処理装置9の処理番号をもとに請求先の遊技場を特定するようにしてもよい。「特殊景品出庫額」は、景品カード発行会社104からその遊技場に出荷された特殊景品138の金額を意味する。

【0057】「玉貸カード売上額」は、玉貸カード販売機4(図1、図2参照)を利用して景品カード136により玉貸カード134が販売されたその玉貸カード134の売上額を意味する。そして図示一番左の列は日付を示しており、たとえば10月1日のBホールでの景品カード更新額は3,481,926円であり、特殊景品出庫額は7,000,000円であり、玉貸カード売上額は2,756,000円である。なお10月2日、10月30日のBホールおよび10月3日、10月31日のCホールのデータがそれぞれ「0」になっているが、これは10月2日、10月30日はBホールが休みの日であり、10月3日、10月31日はCホールが休みの日であり、営業を行なわなかったためである。

【0058】さらに、景品カード更新額、特殊景品出庫額、玉貸カード売上額の10月1日から10月31日までの1ヶ月間の合計額がそれぞれ表示されるとともに、景品カード発行会社104から各遊技場に代金を請求する請求額が算出されて表示される。たとえばBホールの場合は、景品カード更新額に対する1ヶ月の請求額は合計額と同じ87,649,307円となり、特殊景品出庫額は合計金額に対し一定の手数料を上乗せした207,302,500円が請求額となり、さらに玉貸カード売上額に対しては合計額に対して手数料が差引かれた71,441,470円が景品カード発行会社104からBホール100に支払われることになる。それらの請求額の差額が一番下の行に223,510,337円と示されている。

【0059】図6(a)は、景品カード発行会社の集中管理コンピュータによって集計されたカード別集計データを示す図である。図中、一番上の行には景品カードのカード番号が示されており、その下の行には前の月の景品カードの景品残金額が示されている。そして、10月1日から10月31日までの1日毎の景品カードの増額

更新額と使用金額が示されている。たとえば10月1日にはカード番号12001の景品カードが5,300円増額更新されているとともに、15,000円使用されていることがわかる。そして、10月1日から10月31日までの1ヶ月の増額更新額と使用金額との合計が算出されて示され、前月残金額と増額更新金額の合計との和から使用金額合計を減算した金額は10月31日現在における景品カードの残額30,400円となる。

【0060】図6(b)は、加盟店別売上データを示す図である。図中1番上の行は各加盟店の店名が示されており、その下の数字は、10月1日から10月31日までの各加盟店別の景品カード136を使用しての売上金額が示されている。そしてその1ヶ月の売上合計が算出されて示され、その売上合計の下には各加盟店が景品カード発行会社104に支払う手数料が示されている。そして売上合計からその手数料を差引いた残りの金額は景品カード発行会社104から各加盟店に支払われる振込金額であり、たとえばD加盟店の場合には2,091,999円となる。

【0061】図6(c)は、事故カードデータの集計を示す図である。図中一番左の列には事故カードのカード番号が示されており、紛失カードの場合には紛失した者からの申告があってその後申告されたカードのカード番号が登録される。たとえば図6(a)のカード番号12003のカードの場合には、10月1日に6,500円増額更新されたのを最後に全く使用や増額更新されていない。そしてこのカード番号12003の所持者から紛失した旨の申告が1990年10月2日にあったためにその申告カードを事故カードとして登録するとともに図6(a)の残高を示す金額の前に*印が付されて表示される。

【0062】一方、図6(c)に示すカード番号12004のカードは、残高が改ざんされたカードであり、図6(a)に示すカード番号12004の欄のデータを見てもわかるように、10月1日現在で景品残金額が「0」になっているにもかかわらず10月1日に36,000円使用されているのであり、この10月1日時点で残高が改ざんされたことがわかる。ゆえに、その10月1日時点で事故カードとして登録されるのである。この残高が改ざんされた事故カードに対しては、図6

(a)に示すように、残高の数字の前に☆印が付されて表示される。図6(c)に示した事故カード情報は、各遊技場100,101や景品交換所102や加盟店106等へ送信され、それらの場所で事故カードが使用されれば即座に警報を鳴らす等して事故処理が行なえるようにする。

【0063】図7は、特殊景品の入出庫データを表わす図である。特殊景品138は2,000円と500円と100円の3種類があり、景品入出庫数とは各景品交換所102や銀行108から景品カード発行会社104に

返却されてきた特殊景品138の数を特殊景品138の種類毎に示したものである。一方、景品出庫数と景品カード発行会社104から各遊技場100,101に出荷された特殊景品138の数をそれぞれの特殊景品138の種類毎に示したものである。そして10月1日から10月31日までの特殊景品138の出庫数の合計が各遊技場毎にかつ各特殊景品の種類に毎に算出されて示されている。さらに、各遊技場ごとに1ヶ月間の間に出荷された特殊景品138の合計金額が示され、その合計金額に手数料を上乗せした金額が各遊技場に請求する請求額となる。たとえばBホールにおいては、10月1日から10月31日までの1ヶ月間の特殊景品138の請求額として207,302,500円となる。図示右欄の景品在庫数は、10月1日から10月31日までの景品カード発行会社104の景品在庫数を特殊景品の種類毎に示したものである。

【0064】図8は、玉貸カード販売会社103の集中管理コンピュータ111によって集計された玉貸カードのホール別売上データを示す図である。

【0065】図中、「カード売上額」とは、各遊技場100,101の玉貸カード販売機4によって販売された玉貸カード134の売上額を意味し、10月1日から31日までの1ヶ月間の売上額が示されている。「カード玉貸額」は、玉貸カード134を使用してカード処理機(カード玉貸機)3によって貸出された玉貸額を意味し、10月1日から10月31日までの1ヶ月間の玉貸額が示されている。「差額」は、カード売上額からカード玉貸額を減算した金額を意味し、10月1日から10月31日までの1ヶ月間の金額が示されている。「カード負担額」とは、ある遊技場が玉貸カード134の製造代金を負担する金額を意味し、たとえばBホールでは1ヶ月間のカード負担額として1,263,517円となる。

【0066】このカード負担額の算出方法は、すべての遊技場および玉貸カード販売店において販売された玉貸カードの販売枚数を集中管理コンピュータ111で算出し、その販売枚数合計に玉貸カード1枚当りの製造代金を掛けて1ヶ月間におけるカード製造代金の合計をまず算出する。そして、ある遊技場の1ヶ月のカード玉貸額をすべての遊技場におけるカード玉貸額の合計で除した値を算出し、その値がその遊技場におけるカード負担割合となる。そしてそのカード負担割合に前述したカード製造代金の合計を掛けた値がその遊技場における1ヶ月間のカード負担額となる。

【0067】

【発明の効果】本発明は、遊技者が自己の獲得有価価値を使用して景品交換を行なう際に、会員用記録媒体取扱店が取扱っている比較的多数の商品やサービス等の景品の中から遊技者が選択入手でき、しかも、遊技場においては景品の陳列場所を必ずしも広げる必要がないため、

遊技場の経営面での負担を極力抑えることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明に係る遊技用管理設備装置の一例の概略を示すシステムブロック図である。

【図 2】遊技場および景品交換所の要部を示す構成図である。

【図 3】(a)～(c)は、各種カードに記録される情報を説明するための説明図であり、(d)は特殊景品を示す正面図であり、(e)はレシートの印字内容を示す正面図である。

【図 4】カード発行会社の集中管理コンピュータおよびその集中管理コンピュータに接続されている各種機器を示す説明図である。

【図 5】景品カード発行会社の集中管理コンピュータによって集計されたホール別集計データを示す図である。

【図 6】景品カード発行会社の集中管理コンピュータによって集計されたデータを示す図であり、(a)はカード別集計データを示す図であり、(b)は加盟店別売上データを示す図であり、(c)は事故カードの集計データを示す図である。

【図 7】景品カード発行会社の集中管理コンピュータによって集計された特殊景品の入在庫データを示す図である。

【図 8】玉貸カード発行会社の集中管理コンピュータによって集計されたホール別売上データを示す図である。

【符号の説明】

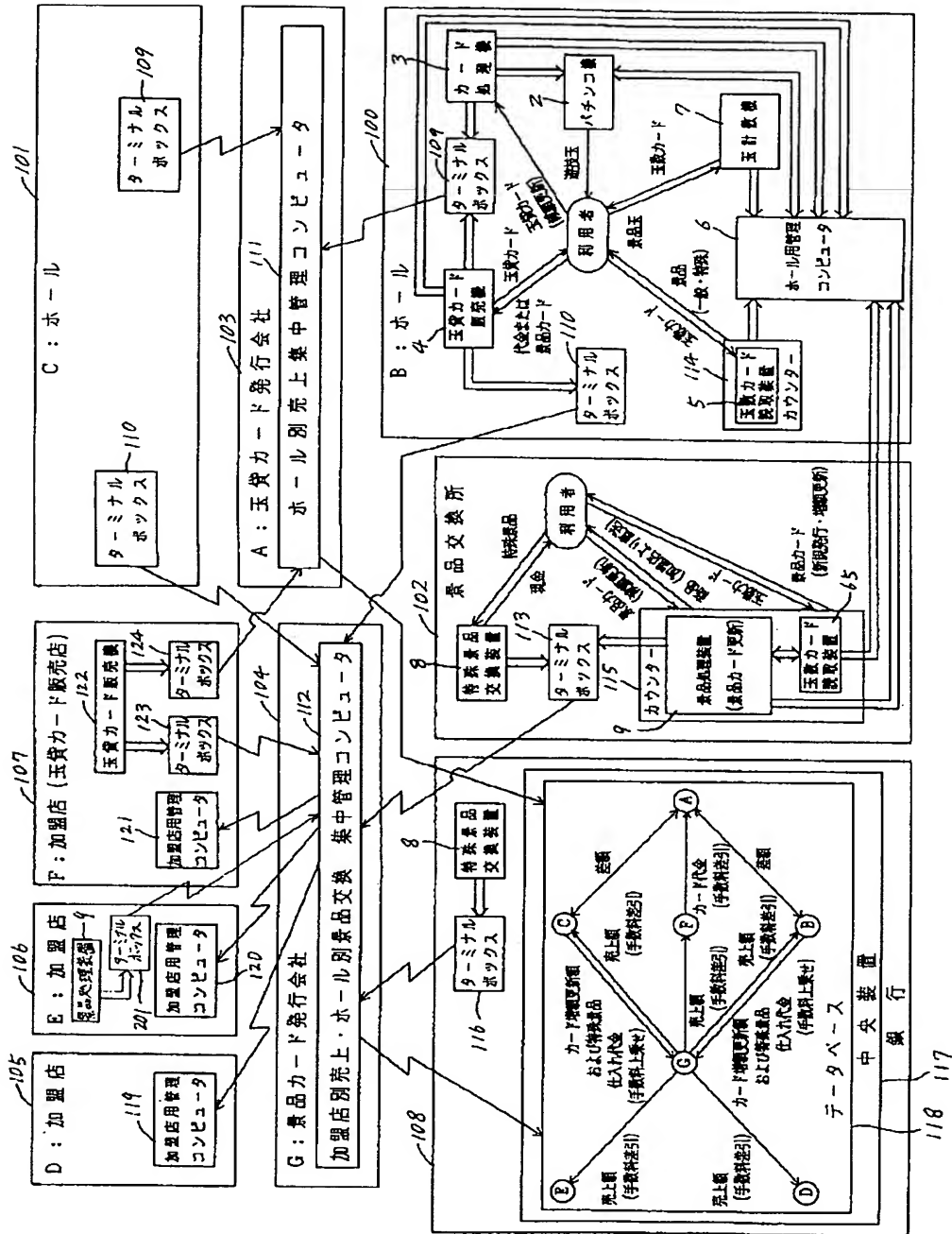
104は景品カード発行会社、112は集中管理コンピュータ、103は玉貸カード発行会社、111は集中管理コンピュータ、100、101は遊技場、102は景品交換所、108は銀行、6はホール用管理コンピュータ、7は玉計数機、2は遊技機の一例のパチンコ機、3はカード処理機(カード玉貸機)、4は玉貸カード販売機、5は玉数カード読取装置(玉数表示器、特殊景品払出機)、65は玉数カード読取装置、9は景品処理装置(景品カード処理機)、8は特殊景品交換装置(特殊景品精算機)、105、106、107は加盟店、122は玉貸カード販売機、19は玉数カード、134は玉貸カード、136は会員用記録媒体の一例の景品カード、138は特殊景品である。

【図 5】

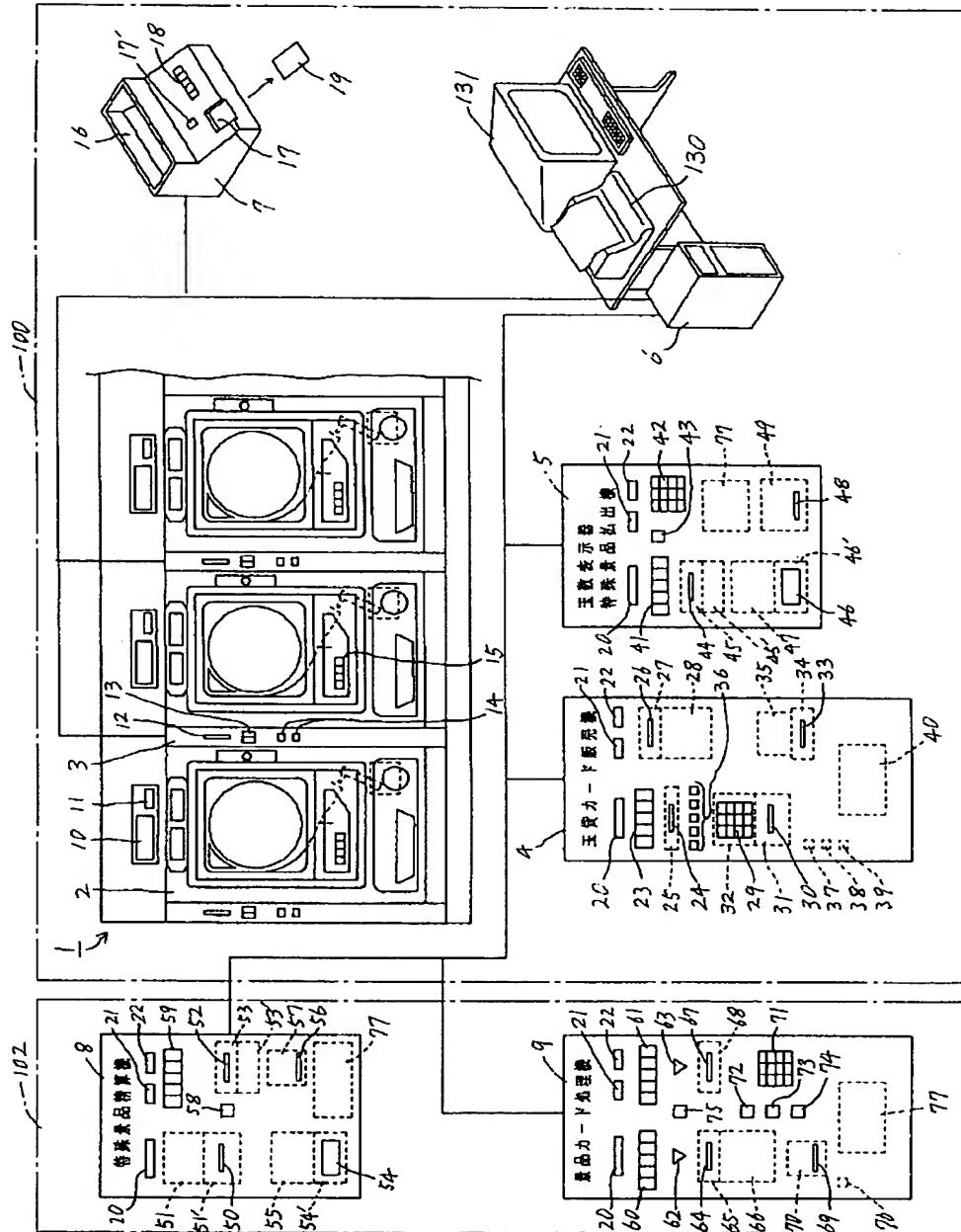
ホ ー ル 別 集 計

ホ ー ル 名	B			C			-----
	景品カード更新額	特殊景品出庫額	玉貸カード売上額	景品カード更新額	特殊景品出庫額	玉貸カード売上額	
10/1	3,481,928	7,000,000	2,758,000	4,762,019	8,500,000	3,437,000	-----
10/2	0	0	0	5,248,881	10,950,000	4,215,000	-----
10/3	3,825,432	8,450,000	3,112,000	0	0	0	-----
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
10/30	0	0	0	4,892,408	12,300,000	4,728,000	-----
10/31	3,558,740	8,450,000	2,984,000	0	0	0	-----
合 計 額	87,649,307	205,250,000	73,851,000	124,750,328	255,800,000	97,881,000	-----
繰 上 額	87,649,307	207,302,500	71,441,470	124,750,328	258,358,000	95,041,510	-----
差 額		223,510,337			288,088,758		-----

【図1】



【図2】



【図3】

(d) 140 138

G 株式会社

発行 NO.	セキュリティコード
-----------	-----------

139

(a) 19

玉 数 カ ー ド

〇 〇 ホ ー ル

通枝店 コード	カード発行 年月日	カード NO.	玉数	セキュリティコード
------------	--------------	------------	----	-----------

133

(e) 141

景 品 カ ー ド 発 行 会 社

発行日時 90年11月13日 PM3:08

取扱景品カード処理機 NO. 88

景品カード NO. 12001

景品カード所持者 〇 〇 〇 〇

景品名	景品個数
1. ×××	3
2. △△△	1

発行予定日 90年11月16日

連絡先 ××× - △△△△

(b) 134

玉 貸 カ ー ド

¥10,000

A 株式会社

カード NO.	残 額	セキュリティコード
------------	-----	-----------

135

(c) 136

景 品 カ ー ド

G 株式会社

カード 有効期限	カード NO.	残 額	セキュリティコード
-------------	------------	-----	-----------

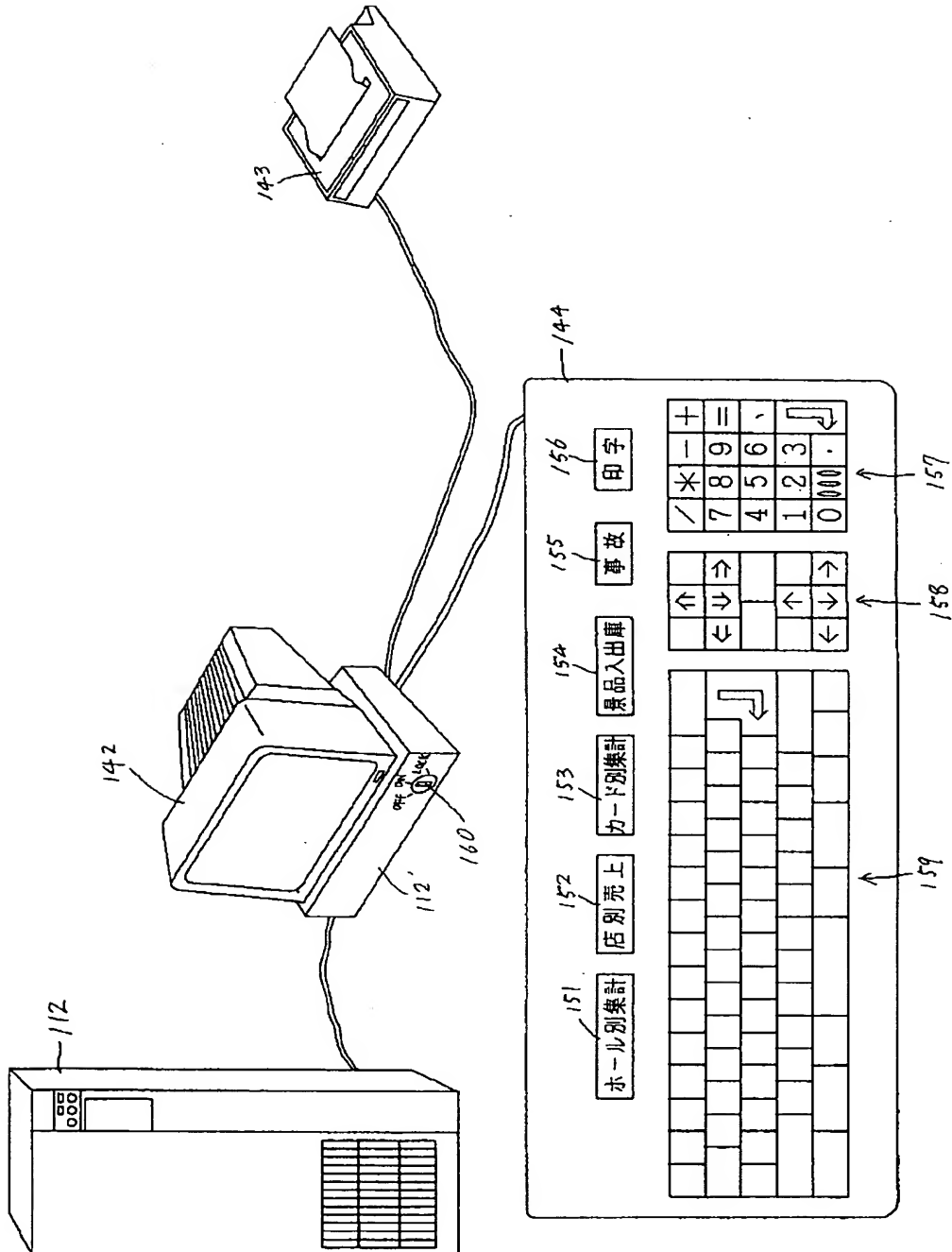
137

【図8】

ホ ー ル 別 売 上

ホ ー ル 名	B			C			-----
月 日	カード売上額	カード玉貸額	差 額	カード売上額	カード玉貸額	差 額	-----
10/1	7,532,000	8,729,300	-1,197,300	8,657,000	11,042,500	-2,385,500	-----
10/2	0	0	0	11,204,000	14,385,200	-3,181,200	-----
10/3	10,243,000	10,652,700	290,300	0	0	0	-----
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
10/10	0	0	0	10,635,000	9,872,900	762,100	-----
10/31	11,003,000	9,104,400	1,898,600	0	0	0	-----
合 計	182,458,000	224,075,200	-31,617,200	237,482,000	285,109,600	-47,627,600	-----
カード負担額	1,883,517 (0.05034%)			1,607,678 (0.06431%)			-----
差 額	-30,333,683			-46,030,628			-----

【図 4】



【図6】

(a)
カード別集計 (カードNO. 12001~12020)

カードNO. 前月基	12001 13,200	12002 78,000	12003 32,000	12004 0	--- ---
月日	更新	更新	更新	更新	更新
10/1	5,300	15,000	10,000	6,500	0
10/2	12,000	0	23,500	5,000	0
10/3	0	6,000	8,100	28,600	0
10/30	8,500	5,000	34,800	0	0
10/31	3,000	2,000	13,200	0	0
計	187,200	150,000	337,300	247,200	6,500
残高	30,400	188,100	38,500	☆-36,000	---

(b)
店別売上 (地域コード 0120)

店名	D	E	F	合 計
10/1	78,200	45,100	2,386,000	3,769,300
10/2	63,400	0	1,457,000	2,422,800
10/31	48,000	63,400	1,428,000	2,869,000
売上合計	2,156,700	1,268,300	82,597,000	102,634,100
手数料	64,701	38,048	1,877,910	3,079,023
振込額	2,061,600	1,230,251	80,719,090	89,555,077

(c)
事故カード集計

カードNO.	事故発生日	事故の種別
12003	90.10.2	紛失
12004	90.10.1	残高不足

【図7】

景品入出庫

価格 月日	景品入庫数				景品出庫数								景品在庫数			
	2,000円	500円	100円		2,000円	500円	100円	100円	2,000円	500円	100円		2,000円	500円	100円	
10/1	12,427	9,871	43,826		2,500	2,000	10,000	10,000	3,500	3,000	10,000		9,843	7,652	36,458	
10/2	7,351	5,837	28,724		0	0	0	0	4,000	3,500	12,000		18,826	11,635	57,248	
10/3	6,826	4,952	25,636		3,000	2,500	12,000	0	0	0	0		15,437	10,311	52,639	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10/30	8,638	7,120	27,604		0	0	0	0	4,500	4,000	13,000		14,892	11,390	54,103	
10/31	6,370	5,535	24,398		3,000	2,500	12,000	0	0	0	0		14,641	12,488	56,046	
合計数					75,500	54,500	270,000	94,000	81,000	273,000						
合計額					205,250,000				255,800,000							
請求額					207,302,500				258,358,000							

【手続補正書】

【提出日】平成9年12月16日

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】発明の名称

【補正方法】変更

【補正内容】

【発明の名称】 遊技用装置

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技に使用可能な遊技用記録媒体を発行可能な遊技用装置であって、
所定の会員向けに発行された記録媒体であって当該会員が遊技を行なった結果としての遊技結果価値を特定可能な情報が記録された会員用記録媒体の記録情報を読み取る読み取り手段と、
該読み取り手段により読み取られた記録情報により特定される遊技結果価値を使用して会員が購入を希望する前記遊技用記録媒体を払出す遊技用記録媒体払出手段とを含み、
該遊技用記録媒体の払出しに伴って、前記会員用記録媒体の記録情報により特定される遊技結果価値から前記遊技用記録媒体の購入に使用された遊技結果価値を減算することを特徴とする、遊技用装置。

【請求項2】 前記遊技用記録媒体の購入に使用される前記会員用記録媒体の適否を判別する適否判別手段をさらに含み、
該適否判別手段により不適正である旨の判別が行なわれた場合に所定の異常処理が行なわれることを特徴とする、請求項1に記載の遊技用装置。

【請求項3】 会員の本人認証用の暗証番号を入力操作するための暗証番号入力操作手段をさらに含み、
該暗証番号入力操作手段から入力された暗証番号が適正なものであった場合に、前記遊技用記録媒体の発行動作が行なわれることを特徴とする、請求項1または請求項2に記載の遊技用装置。

【請求項4】 前記読み取り手段が読み取った記録情報より特定される遊技結果価値の大きさを表示する価値表示手段をさらに含むことを特徴とする、請求項1～請求項3のいずれかに記載の遊技用装置。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正内容】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、たとえば玉貸し力

ード等のような遊技に使用可能な遊技用記録媒体を発行可能な遊技用装置に関する。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正内容】

【0002】

【従来の技術】従来から遊技場においては、遊技の結果遊技者の所有となった景品玉等の遊技結果価値を遊技場に設置されている所定の場所（景品交換所）で読み取ってもらい、その読み取った遊技結果価値の範囲内で遊技者が希望する商品等の景品に交換してもらったり、特殊景品等に交換していわゆる換金を行なうように構成されていた。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正内容】

【0003】

【発明が解決しようとする課題】一方、遊技者にしてみれば、前述した遊技結果価値を景品交換等に使用するのではなく、その遊技結果価値を再度遊技に使用したい場合がある。そのような場合には、遊技者は、遊技結果価値を特殊景品に交換してそれを換金して得た貨幣を、たとえば遊技場に設置されている遊技用記録媒体発行装置に投入して玉貸カード等の遊技用記録媒体を発行してもらい、その遊技用記録媒体を使用して遊技媒体等を貸出してもらってその遊技媒体を使用して遊技を行なうという方法をとるしかなかった。その結果、特殊景品への交換→換金→遊技用記録媒体の購入→遊技媒体等の貸出のような一連の煩雑な動作を行なわなければならない、遊技者が不便に思う欠点があった。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正内容】

【0004】さらに、遊技結果価値を再遊技に使用する場合には、前述したように一旦換金しなければならない、換金が多く行なわれてしまうという不都合が生ずる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正内容】

【0005】本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技の結果遊技者の所有となっ

た遊技結果価値を再遊技に使用する際の遊技者の利便性を向上させるとともに、換金を減少させることができるようにすることである。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正内容】

【0006】

【課題を解決するための手段】請求項 1 に記載の本発明は、遊技に使用可能な遊技用記録媒体を発行可能な遊技用装置であって、所定の会員向けに発行された記録媒体であって当該会員が遊技を行なった結果としての遊技結果価値を特定可能な情報が記録された会員用記録媒体の記録情報を読み取る読取手段と、該読取手段により読取られた記録情報により特定される遊技結果価値を使用して会員が購入を希望する前記遊技用記録媒体を払出す遊技用記録媒体払出手段とを含み、該遊技用記録媒体の払出しに伴って、前記会員用記録媒体の記録情報により特定される遊技結果価値から前記遊技用記録媒体の購入に使用された遊技結果価値を減算することを特徴とする。請求項 2 に記載の本発明は、請求項 1 に記載の発明の構成に加えて、前記遊技用記録媒体の購入に使用される前記会員用記録媒体の適否を判別する適否判別手段をさらに含み、該適否判別手段により不適正である旨の判別が行なわれた場合に所定の異常処理が行なわれることを特徴とする。請求項 3 に記載の本発明は、請求項 1 または請求項 2 に記載の発明の構成に加えて、会員の本人認証用の暗証番号を入力操作するための暗証番号入力操作手段をさらに含み、該暗証番号入力操作手段から入力された暗証番号が適正なものであった場合に、前記遊技用記録媒体の発行動作が行なわれることを特徴とする。請求項 4 に記載の本発明は、請求項 1 ～請求項 3 のいずれかに記載の発明の構成に加えて、前記読取手段が読取った記録情報より特定される遊技結果価値の大きさを表示する価値表示手段をさらに含むことを特徴とする。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正内容】

【0007】

【作用】請求項 1 に記載の本発明によれば、遊技に使用可能な遊技用記録媒体を発行する遊技用記録媒体発行装置が、読取手段と遊技用記録媒体払出手段とを含んでいる。読取手段の働きにより、所定の会員向けに発行された記録媒体であって当該会員が遊技を行なった結果としての遊技結果価値を特定可能な情報が記録された会員用記録媒体の記録情報が読取られる。遊技用記録媒体払出手段の働きにより、前記読取手段により読取られた記録

情報により特定される遊技結果価値を使用して会員が購入を希望する前記遊技用記録媒体が払出される。そして、その払出しに伴って、前記会員用記録媒体の記録情報により特定される遊技結果価値から前記遊技用記録媒体の購入に使用された遊技結果価値が減算される。請求項 2 に記載の本発明によれば、請求項 1 に記載の発明の作用に加えて、適否判別手段の働きにより、遊技用記録媒体の購入に使用される前記会員用記録媒体の適否が判別される。そして、その適否判別手段により不適正である旨の判別が行なわれた場合に所定の異常処理が行なわれる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正内容】

【0008】請求項 3 に記載の本発明によれば、請求項 1 または請求項 2 に記載の発明の作用に加えて、暗証番号入力操作手段の働きにより、会員の本人認証用の暗証番号が入力操作可能となる。そして、その暗証番号入力操作手段から入力された暗証番号が適正なものであった場合に、前記遊技用記録媒体の発行動作が行なわれる。請求項 4 に記載の本発明によれば、請求項 1 ～請求項 3 のいずれかに記載の発明の作用に加えて、価値表示手段の働きにより、前記読取手段が読取った記録情報により特定される遊技結果価値の大きさが表示される。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0067

【補正方法】変更

【補正内容】

【0067】前記玉貸カード販売機 4 により、遊技に使用可能な遊技用記録媒体（玉貸カード 134）を発行する遊技用記録媒体発行装置が構成されている。前記景品カード識別機 25 により、所定の会員向けに発行された記録媒体であって当該会員が遊技を行なった結果としての遊技結果価値を特定可能な情報が記録された会員用記録媒体（景品カード 136）の記録情報を読み取る読取手段が構成されている。前記玉貸カード識別機 31、玉貸カード払出口 30、制御部 40 により、前記読取手段により読取られた記録情報により特定される遊技結果価値を使用して会員が購入を希望する前記遊技用記録媒体を払出す遊技用記録媒体払出手段が構成されている。そして前述したように、会員用記録媒体の記録情報により特定される遊技結果価値から前記遊技用記録媒体の購入に使用された遊技結果価値が減算された後当該会員用記録媒体が会員に返却される。前記会員カード識別機 25 により、前記遊技用記録媒体の購入に使用される前記会員用記録媒体の適否を判別する適否判別手段が構成されている。そしてこの適否判別手段により不適正である旨の

判別が行なわれた場合に、前述した投入カードの返却や係員への報知等の所定の異常処理が行なわれる。前記暗証番号入力キー 29 により、会員の本人認証用の暗証番号を入力操作するための暗証番号入力操作手段が構成されている。そして前述したように、この暗証番号入力操作手段から入力された暗証番号が適正なものであった場合に、前記遊技用記録媒体の発行動作が行なわれる。金額表示器 23 により、前記読取手段が読取った記録情報により特定される遊技結果価値の大きさを表示する価値表示手段が構成されている。

【発明の効果】請求項 1 に記載の本発明によれば、会員が遊技者として遊技を行なった結果の遊技結果価値を特定可能な情報が記録された会員用記録媒体を使用して会員が遊技用記録媒体を購入することが可能となり、その購入した遊技用記録媒体を使用して遊技が可能となり、一旦換金する等の煩雑な作業を遊技者に強いることなく遊技者の利便性が向上するとともに、換金自体を減らす

ことができる。請求項 2 に記載の本発明によれば、請求項 1 に記載の発明の効果に加えて、会員用記録媒体の適否が判別されて不適正であると判別された場合には所定の異常処理が行なわれるために、不適正な会員用記録媒体を利用しての不正行為を極力防止することができる。請求項 3 に記載の本発明によれば、請求項 1 または請求項 2 に記載の発明の効果に加えて、会員の本人認証用の暗証番号が入力されてその暗証番号が適正なものであった場合に前記遊技用記録媒体の発行動作が行なわれるために、ある会員になりすまして不正に遊技用記録媒体の発行動作を行なわせる不都合を極力防止することができる。請求項 4 に記載の本発明によれば、請求項 1 ～請求項 3 のいずれかに記載の発明の効果に加えて、読取手段により読取られた会員用記録媒体の記録情報により特定される遊技結果価値が表示されるために、利用者がそれを視認して確認することができる。

フロントページの続き

(51) Int. Cl. 6

識別記号

F I

G 0 7 F 7/08

G
J
S